Rok I. Warszawa, dnia 26 września (8 października) 1898 r. № 2

# TYGODNIK SZACHOWY

WYCHODZI W KAŻDĄ SOBOTĘ.

**WARUNKI PRENUMERATY:**
rocznie wraz z przesyłką Rb 4 —
półrocznie „ „ „ 2 —
kwartalnie „ „ „ 1 —

Adres Redakcji: **Warszawa, Nowy-Świat 26.**

## Do Czytelników.

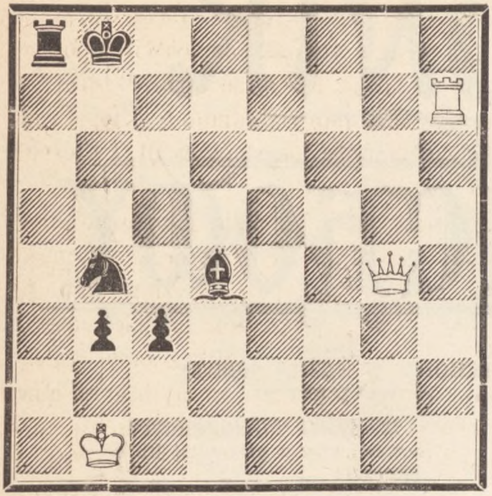
W № 1 naszego pisma, podaliśmy w odbitce fototypicznej wiersz o szachach i portret wielkiego naszego poety, a zarazem szachisty, Jana z Czarnolesia Kochanowskiego.

Treścią wyłącznie szachową poematu Kochanowskiego, jak wiadomo, zajął się dopiero w wieku bieżącym niezmordowany prawoznawca, a jednocześnie współzawodnik Joachima Lelewela w historji prawa polskiego i na szachownicy, Jerzy Samuel Bandtkie. Dociekania jego wszakże, jak tego dowiódł Maurycy Dzieduszycki, są zupełnie mylne. Bandtkie własne kombinacje podsuwał Kochanowskiemu, który na myśli ich nawet nie miał. Wszelako i sam Dzieduszycki nie uniknął błędu, układając zadanie szachowe (końcówkę), poczerpnięte z walki Borzuja z Fiedorem, o rękę nadobnej królewnej duńskiej.

Dopiero ś. p. Wincenty Korotyński, rozbierając zadanie ułożone przez Dzieduszyckiego, odtworzył, o ile się zdaje najprawdopodobniejsze zakończenie partji szachów Fiedora z Borzujem, którą to końcówkę zamieścił w swoim czasie w „*Tygodniku Illustrowanym*".

W drugostronnym djagramie zadanie to powtarzamy.

Czarne.



Białe.

Mat w 3 posunięciach

1) Wa8—a1†, Kb1×a1; 2) b3—b2†, Ka1—b1 i 3) c3—c2† mat.

Wielkimi teoretykami w szachach, jak Niemcy, myśmy nigdy dotychczas nie byli. Z teoretyków naszych nikt się dotychczas nie pokusił, aby się zająć partją szachową Kochanowskiego. Niemcy dawnoby to zrobili, *aby odtworzyć całą partję Fiedora z Borzujem, podług opowieści Kochanowskiego.* W tym celu my, z obowiązku swego, ogłaszamy niniejszem

## KONKURS,

**na odtworzenie podług poematu Jana Kochanowskiego, całkowitej partji szachowej, granej pomiędzy Fiedorem i Borzujem.** Który z czytelników naszych da jej najpodobniejszy opis, ten otrzyma nagrodę w ilości **rb. 15** w złocie.

Termin ostateczny nadsyłania prac do redakcji naszej (Warszawa, Nowy-Świat 26), oznaczamy na dzień 31 Grudnia r. b. Nazwiska sędziów konkursu ogłosimy w czasie właściwym.

*Redakcja.*

# Szachy

## pod względem psychologicznym.

*Życie ludzkie jest partją szachów.*

Z nadzwyczaj skromnych zasobów literatury naszej szachowej, bezsprzecznie najlepszym oryginalnym podręcznikiem gry szachowej, mimo swej przestarzałości, jest podręcznik K. Krupskiego, p. t. „Strategika szachowa".

Podręcznik ten w handlu księgarskim, zdaje się, że jest zupełnie wyczerpany, nie od rzeczy zatem będzie, jeżeli na tem tu miejscu powtórzymy zdanie ś. p. Krupskiego, wypowiedziane przed sześćdziesięciu kilku laty o grze szachowej pod względem psychologicznym, ku pożytkowi młodszej generacji szachistów naszych.

Z czynności ludzi poznaje się ich charakter, zdolności umysłowe i namiętności. Gdy zaś niezawsze można być świadkiem tych czynności, jedni chcą odgadnąć przymioty duszy z rysów twarzy, z kształtów czaszki, inni

nawet z rękopisów. Zdaniem naszem, ponieważ w grze szachowej rozum i wola są nader czynnemi, trafniej przeto sądzić można o przymiotach człowieka z jego gry, aniżeli ze wszelkich studjów antropologicznych i grafologicznych. Gra każda, szczególniej gra w szachy, jest to *mówiąca gramatyka serca ludzkiego*.

Aby przynajmniej główniejsze moralne rysy ocenić, mieć trzeba na uwadze następujące spostrzeżenia.

Siadając do gry, uważać należy jak dalece przeciwnik zajęty jest ustawieniem swych figur, lub czy stawianie ich tobie pozostawia. Jeżeli to czyni, można być pewnym, że ma mniemanie wyższości nad tobą i wysokie o sobie rozumienie. *Dusza nie ma tajemnicy, którejby nie objawiło nasze postępowanie. Miłość własna jest największym pochlebcą.*

Niektórzy grają bardzo szybko, nie tylko z początku, lecz przez całą partję. Niekiedy robią dobre posunięcia, lecz zazwyczaj więcej złych. W najkrytyczniejszem jak w najpewniejszem położeniu, potrzebują chwilę tylko namysłu. Takim ludziom tylko przy szczęśliwych okolicznościach dobrze się wiedzie na świecie, są żywi w swych przedsięwzięciach, lecz niepewni w wykonaniu. Nie cierpią kontroli i nie troszczą się o skutki; stać się mogą szkodliwymi.

Gdy przeciwnik, o którym się wie iż daleko gra gorzej, *forów* przyjąć nie chce, a jednak co chwila poprawia się i nic nie chce stracić—jest to napewno dumny i samolub, który sam tylko chciałby się bawić, dla którego *ja* jest wszystkiem.

Jeżeli gracz lubi się poprawiać, pomimo że gra się o interes i naprzykrza się o zwrócenie wziętej mu figury—jest to człowiek prawie zawsze mający pospolitą i nikczemną duszę, rad zawsze zdania i czyny innych udawać za swoje; taki również nie lubi oddawać pożyczanych pieniędzy i t. p.

Gracz, który przez wzajemne wybicie i zamianę zwykł grę na małej liczbie figur ograniczać, może być w ogólności uważany za człowieka umysłu ograniczonego. Jest nieprzyjemnym w towarzystwie, ma słabe zdolności umysłowe.

Jeżeli przeciwnik, dostawszy *mata*, lub straciwszy ważną figurę, rzuca się, popycha szachownicę—nie należy spierać się z takim osobnikiem, inaczej doznać można jego nieobyczajnej popędliwości—jest to człowiek drażliwych nerwów.

Szachista przebiegły, który stara się zawsze uwodzić, ofiarując pozorne korzyści przeciwnikowi w celu osiągnięcia zamierzonego planu, który zawsze usiłuje zamknąć figury przeciwne, ten i w życiu podobnych używać będzie zabiegów.

d. n.

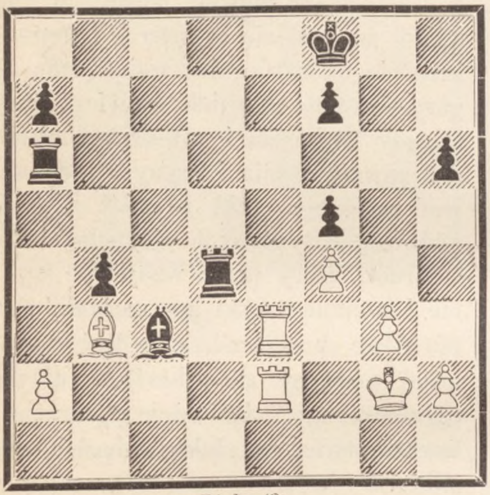
## Partja korespondencyjna.

**Wiedeń** **Petersburg**

(Patrz № 1 „Tygodnika").

32) ..... Wa5×a6 (2/X-98).
33) Wc2--e2 (5/X-98).

Czarne (9).



Białe (8)
Pozycja po 33 posunięciu białych

## 2. Partja Petrowa,

grana w cukierni p. Nowickiego w Warszawie pomiędzy jednym z młodszych szachistów p. K., rokującym wielkie nadzieje i p. P.

| | **p. K.** Białe | **p. P.** Czarne |
|---|---|---|
| 1) | **e2—e4** | **e7—e5** |
| 2) | **Sg1—f3** | **Sg8—f6** |
| 3) | Sf3×e5 | d7—d6 |
| 4) | Se5—f3 | Sf6×e4 |
| 5) | d2—d4 | d6—d5 |

Bilguer w znanym podręczniku swoim przytacza posunięcia, proponowane przez Jaenisch'a, a mianowicie: laufrem c8—g4 lub f8—e7; 6) c2—c4, 0—0; 7) f1—d3, e4—f6; 8) d4—d5, f8—e8; 9) 0—0 i t. d. Na f7—f5, 6) f1—d3, f8—e7; 7) 0—0, 0—0; 8) c2—c4, c7—c6; 9) d1—c2, d6—d5; 10) c2—b3.

| | | |
|---|---|---|
| 6) | Lf1—d3 | c7—c6? |

słabe posunięcie; najlepszem jest tutaj b8—c6 z grą następującą: 7) d1—e2, c8—f5; 8) b1—d2, d8—e7; 9) 0—0, e4×d2; 10) e2×d2, f5×d3; 11) d2×d3, 0—0—0 z grą równą. Dobre także jest f8—d6; 7) 0—0, 0—0; 8) c2—c4, c7—c6; 9) d1—c2, e4—f6; 10) c1—g5, h7—h6; 11) g5—e3, d5×c4; 12) d3×c4, c8—g4; 13) b1—d2, b8—d7 z grą dobrą.

| | | |
|---|---|---|
| 7) | c2—c4 | Lf8—b4† |
| 8) | Lc1—d2 | Lb4×d2 |
| 9) | Sb1×d2 | Se4×d2 |
| 10) | Dd1×d2 | Dd8—e7† |
| 11) | Dd2—e3 | De7×e3(?) |
| 12) | f2×e3 | 0—0 |
| 13) | 0—0 | f7—f6 |
| 14) | e3—e4 | |

celem białych jest uzyskanie piona wolnego, choćby odosobnionego.

| | | |
|---|---|---|
| 14) | .... | d5×e4 |
| 15) | Ld3×e4 | Lc8—g4 |
| 16) | d4—d5 | f6—f5 |
| 17) | Le4--c2 | c6×d5 |
| 18) | c4×d5 | Lg4×f3 |
| 19) | Wf1×f3 | g7—g6 |
| 20) | Lc2—b3 | Sb8—d7 |
| 21) | a1—c1! | Wa8—c8 |
| 22) | d5—d6† | g8—g7 |
| 23) | Wc1—c7 | Wc8×c7 |
| 24) | d6×c7 | Wf8—c8 |
| 25) | Wf3—c3 | g7—f6 |
| 26) | b3—d5 | *czarne się poddały.* |

## Partja № 3.

Grana d. 18 sierpnia r. b. na turnieju mistrzów w Kolonji.

### Partja Włoska

| | **R. Charousek** Białe | **D. Janowski** Czarne |
|---|---|---|
| 1) | **e2—e4** | **e7—e5** |
| 2) | **Sg1—f3** | **Sb8--c6** |
| 3) | **Lf1-c4** | **Sg8—f6** |
| 4) | d2—d3 | Lf8—c5 |
| 5) | Sb1—c3 | d7—d6 |

| | | |
|---|---|---|
| 6) | Lc1—g5 | h7—h6 |
| 7) | Lg5—e3 | Lc5—b6 |
| 8) | Dd1—d2 | Lc8—g4 |
| 9) | 0—0—0 | Lb6—a5! |
| 10) | Dd2—e2 | |

Groziło Sc6—d4 i czarne wygrywają piona.

| | | |
|---|---|---|
| 10) | ..... | Dd8—d7 |
| 11) | Sc3—d5 | Sf6×d5 |
| 12) | Lc4×d5 | Sc6—e7 |
| 13) | Ld5—b3 | c7—c5 |
| 14) | c2—c3 | Lg4—e6 |
| 15) | Sf3—d2 | b7—b5 |
| 16) | f2—f4 | La5—b6 |
| 17) | Lb3×e6 | Dd7×e6 |
| 18) | Kc1—b1 | e5×f4 |
| 19) | Le3×f4 | 0—0 |
| 20) | g2—g4 | a7—a5 |
| 21) | g4—g5 | h6—h5 |

Bardzo dobrze zagrane. Gdyby De2×h5, to następnie c5—c4! i ponieważ białe przez jakiś czas nic mogą nic przedsięwziąć na skrzydle królewskiem, przeto dla czarnych otwiera się bardzo silny atak na skrzydle damy.

| | | |
|---|---|---|
| 22) | c3—c4! | a5—a4 |
| 23) | Wh1—e1! | a4—a3 |
| 24) | c4×b5 | a3×b2 |
| 25) | Sd2—c4 | |

Tutaj dopiero ujawnia się cel 23 posunięcia: gdyby biała dama nie była obroiona, czarne mogłyby teraz z korzyścią grać nd6—d 5

| | | |
|---|---|---|
| 25) | ..... | Lb6—a5 |
| 26) | Lf4×d6! | La5×e1 |
| 27) | De2×e1 | Wf8—d8 |
| 28) | Ld6×c5 | Se7—g6 |

Czarne pominęły tutaj wyborną sposobność zrobienia nierozegranej: ..... Wd8×d3! 29) Wd1×d3; De6×c4 30) Wd3—a3!; Wa8×a3 31) Lc5×a3; Dc4—d3; 32) Kb1—b2;Dd3×b5+ i t. d.

| | | |
|---|---|---|
| 29) | De1—c3 | Sg6—f4 |
| 30) | Kb1×b2 | De6—d7 |
| 31) | Dc3—b3 | Dd7—h3 |

Gdyby 31) ..... Sf4×d3, wtedy 32) Wd1×d3; Dd7×d3; 33) Db3×d3; Wd8×d3 34) b5—b6 i białe wygrywają.

| | | |
|---|---|---|
| 32) | Lc5—d6 | Sf4—e6 |
| 33) | Db3—b4 | Se6—d4 |
| 34) | b5—b6 | Sd4—c6 |
| 35) | Db4—c5 | Dh3—d7 |
| 36) | g5—g6 | f7×g6 |
| 37) | Ld6—c7 | Wd8—f8 |
| 38) | Dc5—d5† | Dd7×d5 |
| 39) | e4×d5 | Sc6—d8 |
| 40) | Kb2—b3 | Sd8—b7 |
| 41) | a2—a4 | Wf8—f5 |
| 42) | Lc7—e5 | Kg8—f8 |
| 43) | Kb3—b4 | Kf8—e7 |
| 44) | Wd1—a1 | Wf5—f8 |
| 45) | Wa1—g1 | Ke7—f7 |
| 46) | Wg1—f1† | Kf7—e7 |
| 47) | Wf1×f8 | Wa8×f8 |
| 48) | a4—a5 | *czarne się poddały.* |

„*Wiener Schachzeitung*".

# KONKURSY ZADAŃ.

— Bardzo dodatnio przedstawia się ostatni konkurs gazety „St. Petersburger Zeitung". Ogółem nadesłano nań 89 trzychodówek, z których dwie pochodziły z Jawy, a dwie aż z wysp Hawai. Sędziowie J. Berger z Gracu i K. Behting z Rygi, wyłączyli z konkursu 23 zadania, pozostałe zaś rozdzielili na trzy grupy, z których pierwsza jedynie zawierała prace, mogące konkurować o nagrody. Do tej grupy należały 33 doskonałe kompozycje, i trzeba było gruntownej analizy oraz wielkiego nakładu pracy ze strony sędziów, ażeby z tego bogatego materjału wybrać najlepsze zadania. Ostatecznie pierwszą nagrodę (100 fr) otrzymał **J. Fridlizius** z Göteborga, drugą (60 fr.) **K. Erlin** z Wiednia, trzecią (40 fr.) **Trĉala** z Kromêriz'a, czwartą (20fr. ) **M. Feigl** z Wiednia. Zaszczytne wzmianki otrzymali: M. Höflein z Bamberga, A. Szoszin z Petersburga, J. Salminger z Monachjum i J. Möller z Kopenhagi.

Nagrodzone zadania podajemy w dzisiejszym numerze, a ich krytykę umieścimy przy rozwiązaniach.

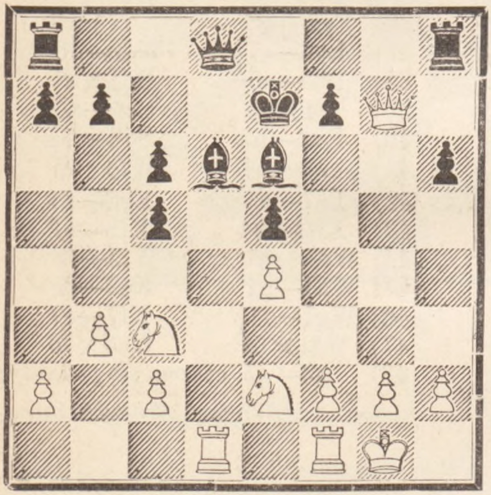
# ZAKOŃCZENIA

partji granych na turnieju międzynarodowym w Kolonji w r. b.

№ 3.

pozycja po 15 posunięciu czarnych:

**Czarne** (*W. Steinitz*)



**Białe** (*K. Schlechter*)

16) Se2—f4! jak gdyby gwóźdź w głowę vbito!

| | | |
|---|---|---|
| 16) | ..... | Wh8—g8 |

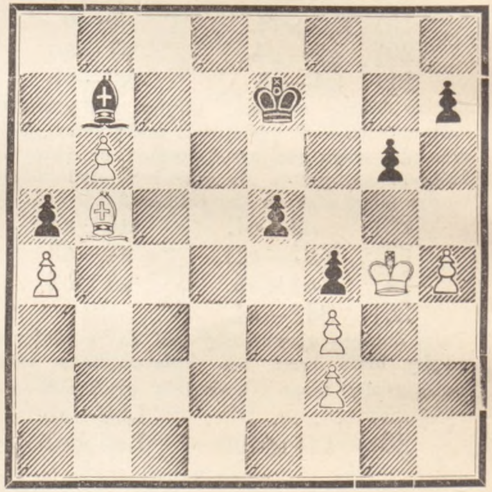
v razie bicia konia po posunięciu białych ·4—e5, czarne bez ratunku przegrywają.

| | | |
|---|---|---|
| 17) | Sf4—g6† | Ke7—d7 |
| 18) | Wd1×d6† | Kd7×d6 |
| 19) | Wf1—d1† | Le6—d5 |
| 20) | Dg7×e5† | Kd6—d7 |
| 21) | Sc3×d5 | c6×d5 |
| 22) | Wd1×d5† | Kd7—c6 |
| 23) | Sg6—e7† | Kc6—b6 |
| 24) | Wd5—d6†! | *przegrały.* |

№ 4.

Pozycja po 47 posunięciu białych.

**Czarne.** (*Showalter*)



**Białe** (*Halprin*)

| | | |
|---|---|---|
| 47) | ..... | h7—h6! |
| 48) | Kg4—h3, | |

gdyby białe poszły h4—h5, w tedy dostają mata w 3 posunięciach.

| | | |
|---|---|---|
| 48) | ..... | Lb2—c8† |
| 49) | Kh3—g2 | Ke7—d6 |
| 50) | Lb5—d3 | Kd6—c6 |
| 51) | Ld3×g6 | Lc8—d7 |
| 52) | Kg2—f1 | Kc6×b6 |

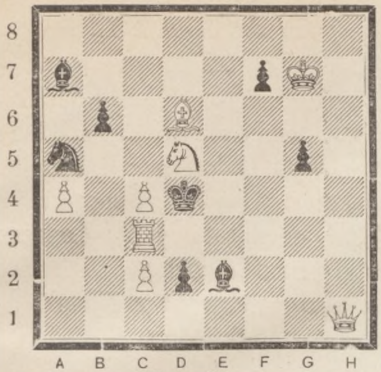
*białe się poddały.*

„La Stratégie".

**N. 7. J. Fridlizius** z Göteborga

I nagroda

Czarne (8)



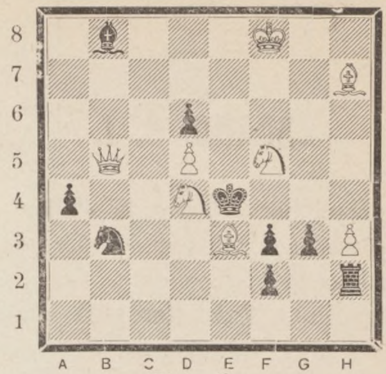
Białe (8).

Mat za 3 posunięciem.

**N. 8. K. Erlin** z Wiednia

II nagroda

Czarne (9)



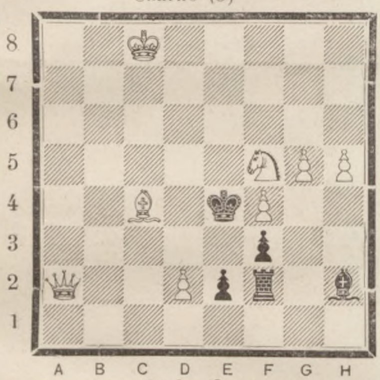
Białe (8)

Mat za 3 posunięciem.

**N. 9. S. Trcala** z Kromèriž'a

III nagroda

Czarne (5)



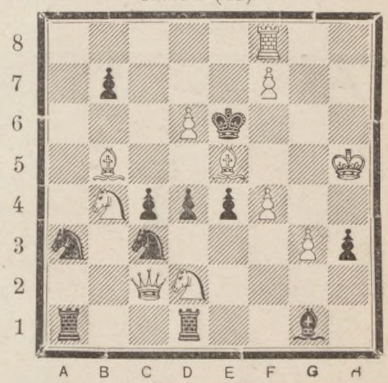
Białe (8)

Mat za 3 posunięciem.

**N. 10. M. Feigl** z Wiednia

IV nagroda

Czarne (11)



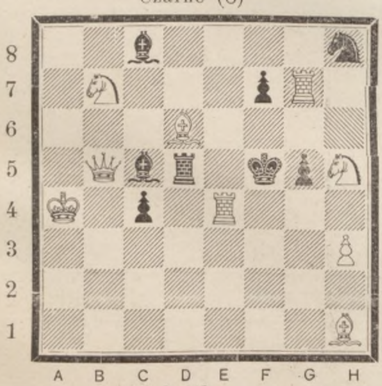
Białe (11)

Mat za 3 posunięciem.

**N. 11. P. F. Blake** z Manchesteru

II nagroda na konkursie „Brighton Society"

Czarne (8)



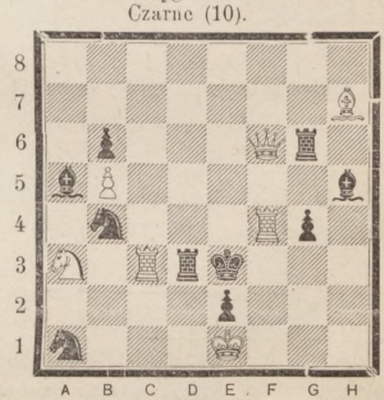
Białe (9)

Mat za 2 posunięciem.

**N. 12. K. Grabowski** z Warszawy

oryginalne

Czarne (10).



Białe (7)

Samomat za 2 posunięciem.

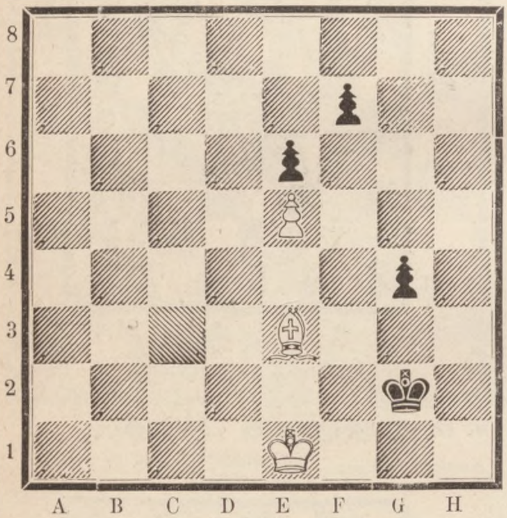
*Uwaga.* W konkursie dla rozwiązujących dobre rozwiązania samomata oznaczać będziemy $1^1/_2$.

## STUDJA.

### ZADANIE N. 1.

Poniższą pozycję podaje **Walker** jako prowadzącą zaledwo do nierozegranej, mimo że białe mają o figurę więcej. Wszelako **Maks Karstedt** znalazł, że białe przy dobrej grze muszą wygrać. Rozwiązanie podamy w jednym z dalszych numerów, aby amatorowie zadań tego rodzaju mieli sposobność sami znaleźć najlepszą grę dla białych.

Czarne (4)




Białe (3)
Białe zaczynają i wygrywają.

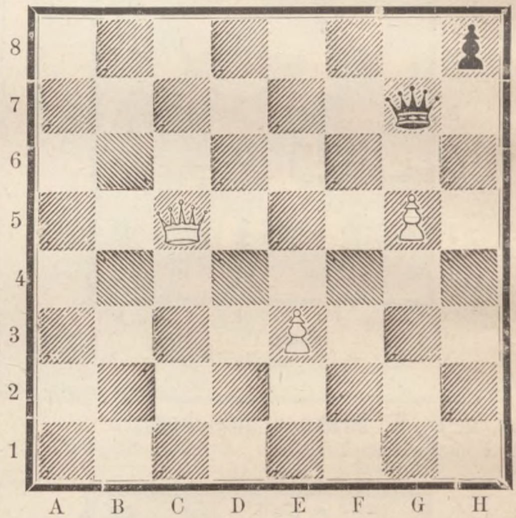
## WARCABY.

Zadanie poniższe, drugie z rzędu, należy do cyklu zadań warcabowych, za rozwiązanie których firma krajowa wyrobów terrakotowych **Łuszczewskiego i Bratkowskiego**, ofiarowała piękną grupę „**Powrót z Ziemi**” kompozycji ś. p. Mularskiego.

### ZADANIE N. 2.

ułożone przez p. **Merkulewicza** z Komorowa

Czarne (2)




Białe (3)
wygrana.

## Odpowiedzi.

*P. D. Prz.* Nadesłana do umieszczenia dwóchodówka jest dla nas zaszczupła i zawiera pospolite pozycje matowe.

Redaktor i Wydawca **W. Dzierzbicki**

Дозволено Цензурою. Варшава 29 Сентября 1898 г.
Drukarnia **L. Szyller i Syn**, Warszawa, Nowy Świat 16.